

Das wichtigste Spiel des Jahres

HALF-LIFE 2



Sechs Jahre Warten haben sich gelohnt: Valve Softwares spektakulärer Sci-Fi-Thriller ist das Action-Meisterwerk, das sich alle erhofft haben.

FACTS

- 14 Kapitel
- 10 Waffen
- 14 Gegnertypen
- 2 Fahrzeuge
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Multiplayer: Counterstrike Source

INHALT

Mega-Test	52
Hauptpersonen	54
Multiplayer-Modus	58
Deutsche Version	60
Online-Aktivierung	61
So spielt sich Half-Life 2	62
Technik-Check	63

VIDEO UND KOMPLETTLÖSUNG



Aus terminlichen Gründen konnten wir ein Video sowie die Komplettlösung zu Half-Life 2 nicht mehr rechtzeitig für diese Ausgabe fertigstellen. Sie finden beides ab dem 19.11.2004 auf www.gamestar.de unter folgenden Quicklinks:

Video: ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L121](#)
Lösung: ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L122](#)



Straßenschlacht gegen einen der gewaltigen Strider: Zwei unserer vier KI-gesteuerten Squad-Mitglieder überleben den Todeskampf des Ungetüms nicht. (1280x1024)

Die letzte Szene im ersten **Half-Life**: Gordon Freeman, Physik-Doktor und Held wider Willen, hat die Wahl. Tod durch die Xen-Alienrasse oder ein Job als Handlanger des »G-Man« – eines zwielichtigen Anzugträgers, der Gordon immer einen Schritt voraus zu sein scheint. Freeman wählt das Leben. Und so beginnt **Half-Life 2** mit einem Gespräch zwischen

Freeman und seinem Chef, dem G-Man. Die beiden sind in einem Zug unterwegs zum nächsten Einsatzziel – einer Stadt irgendwo im Ostblock, die als Zufluchtsstätte vor außerirdischen Invasoren, den Combine, dient. Denn die Erde ist Besatzungszone: Nach einem missglückten Experiment (in **Half-Life**) überrannten die Xen-Aliens die Menschheit, die nach einem

kurzen Krieg kapitulieren musste – ein leichtes Opfer für die Combine und ihre Verbündeten.

Die Atmosphäre

City 17 – ein trostloser Zufluchtsort: Fliegende Kameras schwirren umher und fotografieren jede verdächtige Person, die Bevölkerung lebt in Angst. Durch die Häuserschluchten staksen gewaltige Strider, turmhoh,

spinnenartige Aliens auf drei Beinen. Combine-Polizisten patrouillieren durch Straßen und Wohnviertel und schikanieren die Bevölkerung: Ein Polizist wirft eine Coladose zu Boden und blafft: »Aufheben!« Wer nicht gehorcht, den erwartet ein Hieb mit dem Elektroschocker. Kein Wunder, dass die Bewohner aus Furcht vor Strafen jeden Kontakt untereinander meiden.



Den Umgang mit der Gravity Gun bringt Ihnen in einem Tutorial Alyx' Roboter-Hund Dog bei (links), der mit Bällen und Kisten Fangen spielt (rechts).



Barney hilft Dr. Kleiner, seine zahme Headcrab einzufangen.



Gegen Man-Hacks helfen beherzte Brecheisen-Schläge.



Bei feindlichen Hubschraubern benötigen Sie schwere Geschütze wie die Bordkanone Ihres Luftkissenbootes.

Und Gordon Freeman landet mitten in diesem totalitären Terror-Regime. Kaum aus dem Zug ausgestiegen, beordern ihn die Besatzer in ein Hinterzimmer, wo seine Reise verfrüht zu enden droht. Doch der Verhör-Experte entpuppt sich als Sicherheitsmann Barney – Gordons alter Freund aus dem ersten Teil. Der rät ihm, Dr. Kleiner zu finden, der im Untergrund gegen die Combine arbeitet. Gordons Kontaktperson: Alyx, mit allen Wassern gewaschene Tochter von Dr. Eli Vance, zu dem Sie Kleiner per Teleporter schicken will. Das geht natürlich schief – und Sie sind mitten drin in einem rasanten Abenteuer. In dessen Verlauf arbeiten Sie übrigens immer mal wieder mit Alyx und Barney zusammen, die jedoch größtenteils ihre eigenen Wege gehen. Ein Schelm, wer hier gleich an zwei mögliche Addons denkt...

Das Gameplay

Die Designer von Valve Software haben **Half-Life 2** eine hochgradig abwechslungsreiche Geschichte verpasst, in der sich Innen- und Außenbereiche,

spektakuläre Action und behutsames Vorantasten brillant die Waage halten. Mit der Flucht aus City 17 beginnt ein irrwitziger Ritt durch 14 Spielkapitel, der es mit jedem Actionfilm locker aufnehmen kann. Ihr Ziel: Dr. Vance finden und zum Herzen der Combine, der Zitadelle, vordringen. Ihr Weg führt unter anderem durch Abwasserkanäle und Flussbetten, ins Dorf Ravenholm (eine Hommage an Zombiefilme wie **From Dusk Till Dawn**), durch eine stillgelegte Mine, entlang einsamer Küstenstraßen, in ein Hochsicherheitsgefängnis und schließlich wieder zurück nach City 17 und in die Zitadelle. Dort residiert übrigens auch Warren Breen, ehemaliger Leiter von Black Mesa und jetzt »Regierungsbeauftragter« der Combine. Was er dort treibt, erinnert an die letzten Staffeln von Akte X – mehr wollen wir Ihnen nicht verraten. Einen derart anhaltenden Spannungsbogen haben wir jedenfalls in kaum einem anderen Action-Spiel gesehen.

Bei all dem haben Sie die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden, die Sie beliebig im Spiel ändern dürfen. Rätsel und Level bleiben dabei gleich, doch die Gegnerstärke ändert sich. Auf

»Einfach« bekommen Sie es mit leichten Feinden zu tun und erhalten Zielhilfe vom PC, »Normal« bietet herausfordernde Gegner und normalen Waffenschaden, während »Schwer« Ihnen sehr knackige Widersacher und weniger effektive Waffen beschert. Speichern ist natürlich jederzeit möglich.



Die Gegner

Ein Bestiarium aus alten und neuen Feinden versucht alles, um Gordon Freemans Mission zu vereiteln. Da wären zum einen die aus Teil eins bekannten Barnacles: Tentakelwesen, die unter Decken und Brücken kleben, ihr Opfer packen und zur Verdauung nach oben ziehen.

HAUPTPERSONEN



Alyx Vance
Die Tochter des Black-Mesa-Wissenschaftlers Dr. Eli Vance hilft Gordon Freeman aus zahlreichen haarigen Situationen und schwärmt insgeheim für den Physiker.



Barney
Freund Gordon Freemans und ehemaliger Sicherheitsmann des Black-Mesa-Labors, jetzt in und um City 17 als Agent und Koordinator für die Rebellenarmee unterwegs.



Dr. Eli Vance
Genialer Wissenschaftler und Kollege aus Gordon Freemans Black-Mesa-Tagen. Zu seinen Projekten gehören die Portaltechnologie und die vielseitige Gravity Gun.



Dr. Kleiner
Der leicht zerstreute Dr. Kleiner war schon in Black Mesa aktiv. Forscht wie Dr. Vance an der Portaltechnologie und verwahrt Gordon Freemans Hazard Suit.



Warren Breen
Der ehemalige Leiter des Black-Mesa-Labors arbeitet nach dem Ende des Sieben-Stunden-Kriegs als oberster Verwalter mit den siegreichen Combine zusammen.



Auf dem Friedhof von Ravenholm machen Sie Zombie-Horden den Garau – hier mit einem geschleuderten Sägeblatt.



Am Anfang des Spiels treffen Sie den rätselhaften G-Man.



Im Nova-Prospekt-Gefängnis helfen Ihnen die Ant Lions.

Auf den Kopf springende Headcrabs gibt es gleich in zwei Varianten – die altbekannten und die schwarzen. Letztere sind

langsamer, fügen Ihnen jedoch besonders viel Schaden zu, der von Ihrem Hazard Suit – Gordons »Rüstung« – nur nach und nach wieder behoben wird. Zombies (von Headcrabs befallene Menschen) und ameisenartige Ant Lions sind ebenfalls wieder auf Ihrer Fährte – die einen langsamer, die anderen deutlich schneller. Gegen Ant Lion Guards helfen nur schwere Geschütze. Die spinnenartigen Strider, die mehrere Dutzend Meter hoch durch die Straßen von City 17 stapfen, erledigen Sie am besten im Team. Combine-Fußvolk wie Wächter, Soldaten, gepanzerte Elite-Einheiten mit Schnellfeuerwaffen und weiß gekleidete Killerkommandos (denken Sie an die Ninjas im ersten Teil) begegnen Ihnen in fast allen der 14 Kapitel. Die anfangs erwähnten Scanner-Kameras sind noch verhältnismäßig harmlos, bösartiger dagegen die Man Hacks – fliegende Kreissägen, die üblen Schaden anrichten. Wenn Ihnen das noch nicht genug ist, geben Ihnen Feuer speiende Helikopter, Gunships, Panzer sowie Dropships mit Heerscharen von Combine-Einheiten den Rest.

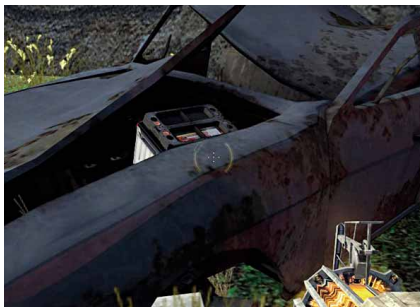
Die Waffen

Die Freeman'sche Brechstange in allen Ehren, doch gegen einen Hubschrauber richtet die herzlich wenig aus. Von Freund

und Feind schnappt sich Gordon im Laufe des Spiels daher schlagkräftigere Waffen: Eine 9mm-Pistole und ein .357er-Revolver sind für präzise Schüsse bestens geeignet, besitzen allerdings nicht die Durchschlagskraft der Submachine Gun oder der Pulse Rifle, mit der Sie größere Gegnermengen dezimieren. Gegen Zombies und übles Getier sehr praktisch: Schrotflinte und Armbrust. Zum Ausheben einer gegnerischen Geschützstellung sind Handgranaten das ideale Mittel; Halunken in »gehobenen Positionen« haben Ihrem Raketenwerfer wenig entgegen zu setzen. Allerdings müssen Sie nach dem Abschuss einer Rakete den Feind im Visier behalten, damit die Laser-Zielsuchautomatik den

Sprengkopf ins Ziel steuert. Eine ganz besondere Waffe ist ein Beutel mit Ant-Lion-Duftstoffen. Wenn Sie diese auf Gegner schleudern, lockt das Aroma einen Schwarm der Alien-Ameisen an – und die machen kurzen Prozess mit den nun wohlriechenden Gegnerhäppchen. Die Krabbeltiere sind besonders beim Einbruch in das stark bewachte Nova-Prospekt-Gefängnis eine große Hilfe.

Die tollste Erfindung zum Schluss: Dr. Eli Vances Gravity Gun, mit der Sie die Schwerkraft manipulieren und Objekte anziehen, festhalten und wegstoßen können. Absolut brillant: Das funktioniert auch bei mechanischen Feinden wie den fliegenden Man-Hack-Sägescheiben oder zielsuchenden Roller-



Angewandte Elektrotechnik: Mit der Gravity Gun schnappen wir uns die Batterie aus dem Autowrack (oben) und bauen sie in die Torsteuer-Anlage ein (Mitte). Voilà, das Tor öffnet sich, der Weg für unseren Dünen-Buggy ist frei (unten).



Vom Schusslärm angelockt springt ein eifriger Combine-Scherge ins trockene Flussbett – praktischerweise genau vor unseren Pistolenlauf.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Half-Life 2 brennt ein furioses Action-Feuerwerk ab! Grafik und Sound setzen neue Maßstäbe, und die abwechslungsreichen Kapitel bauen einen mörderischen Spannungsbogen auf. Spielen Sie Half-Life 2 nur, wenn Sie nichts anderes vorhaben, ansonsten leiden alle sozialen Verpflichtungen, weil Sie einfach nicht damit aufhören können – versprochen! Mein einziger Kritikpunkt ist die meiner Meinung nach nicht so tolle KI der Squad-Mitglieder. Klar, Half-Life 2 ist kein Rainbow Six 3 und schon gar kein Full Spectrum Warrior, aber etwas mehr Grips meiner Jungs und Mädels hätte ich mir schon gewünscht. Trost: Neue Squad-Rekruten ersetzen fix meine ausgefallenen Mitstreiter.

»Furioses Action-Feuerwerk«



Nachdem Sie ein Maschinengewehrnest ausgehoben haben, verschanzen Sie sich dort gegen Combine-Truppen.

mines, die erbarmungslos Kurs auf Gordon und seine Fahrzeuge nehmen. Eine solche Rollmine mit der Gravity Gun zu fangen und postwendend in eine Feindgruppe zurückzufeuern – das ist dermaßen cool, dass selbst die hartgesottensten Action-Veteranen der Redaktion breit grinsend vorm Monitor hockten.

Die Physik-Engine

Bei allen Präsentationen von **Half-Life 2** waren die Designer besonders stolz auf die Physik ihrer Spielwelt. Mit vollem Recht, denn dagegen sehen alle anderen Titel aus wie eine Kirmes-Schießbude. Fast jeden Gegenstand, den ein Mensch im richtigen Leben in die Hand nehmen kann, schnappt sich Gordon Freeman

auch im Spiel. Beispiele gefällig? Wir stapeln Ziegelsteine auf ein Holzbrett, das senkt sich wie eine Wippe, über die dadurch entstandene Schräge springen wir nach oben. Kisten, die ins Wasser fallen, dümpeln realistisch und dienen geschickten Spielern als Trittsteine. Ein Metallträger an zwei langen Kabeln, mit dem man ein Schleusentor öffnet, schwingt noch Minuten später langsam hin und her.

Mit Hilfe der Gravity Gun bahnet man sich einen Weg durch verrostete Autokarossern, schleudert Headcrabs und Zombies beiseite oder hebt Tische und Kisten an, um sich eine Leiter zu bauen. Ein undurchdringliches Energiefeld versperrt den Weg, frisst Kugeln und schüttelt jeden Krepel ab, den wir dagegen schmeißen? Na gut, dann ziehen wir eben per Gravity Gun entspannt den Stecker dahinter raus. Ein festgehaltener Heizkörper dient Ihnen als Schutzschild, ein Stahlträger als Wurfwaffe. Und ob Sie Klopapierrollen oder Gasflaschen auf einen Zombie schießen, hat durchaus unterschiedliche Auswirkungen.

Das Leveldesign

Tun Sie sich einen Gefallen und lassen Sie sich Zeit für **Half-Life 2**. Klar, wenn Ihnen ein nicht versiegender Strom von Gegnern ans Fell will, ist es sicher besser, die Beine in die Hand zu nehmen. Aber sowohl in actionreichen als auch in ruhigeren Momenten gibt es sehr viel zu entdecken, sei es in den abwechslungsreichen Innen- oder den gewaltigen Außenlevels. Folgen Sie den Lambda-Zeichen, die Ihnen den Weg zu ein paar dringend benötigten Goodies weisen. Untersuchen Sie ein leer stehendes Haus, um darin vielleicht eine neue Waffe zu finden. Beseitigen Sie mit Gasflaschen, Sägeblättern und Benzinkanistern Zombiehorden – das spart Munition. Deaktivieren Sie unter feindlichem Beschuss Bohrtürme, deren Lärm andernfalls Ihre Ant-Lion-Truppe verschreckt und

daran hindern würde, Ihren Kommandos zu gehorchen. Balancieren Sie unterwegs zu einer Energiefeld-Steuertafel in schwindelnder Höhe über Brückenverstrebnungen, schütteln Sie Combine-Wachmänner ab, deaktivieren Sie das Energiefeld und rennen dann doppelt so schnell über den halbsbrecherischen Parcours zurück, während Ihnen ein aufgeschrecktes Gunship die Hölle heiß macht. Doppelt schwierig, weil der Raketen-nachschub für die Panzerfaust erst in der Brückenmitte lagert. Und beseitigen Sie nach dem Gunship noch etliche Ant Lions, die durch das nun deaktivierte Energiefeld kommen. Behalten Sie die Nerven, wenn Ihnen auf der für sicher gehaltenen, engen Brücke mit brüllenden Sirenen ein Zug entgegenrast.

Bei aller Erkundungsfreude regiert jedoch die Linearität: Es gibt nur einen Weg, der Sie ins nächs-



Von Duftstoffen umnebelt ist der Soldat leichte Beute für die Ant-Lion-Meute.

te Kapitel bringt – aber oft mehrere Möglichkeiten, diesen Weg zu erreichen. Sie wollen über eine Sandfläche, in der es von Ant Lions nur so wimmelt? Da der direkte Kontakt mit dem Sand die Viecher hervorlockt, legen vorsichtige Zeitgenossen mit Hilfe



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Wer braucht noch Doom 3, wenn es Half-Life 2 gibt? Verstehen Sie mich nicht falsch, liebe Leser, Doom 3 ist ein klasse Spiel mit toller Grusel-Atmosphäre. Doch gegenüber den sehr clever designten Levels von Half-Life 2 stinkt es gewaltig ab – in fast allen Belangen. Die stimmige Grafik, der fette 5.1-Sound, die unglaubliche Physik-Engine – samt der besten Waffen-Idee seit langem, der genialen Gravity Gun. Schade nur, dass Gordon Freeman wieder nur auf seine beiden Unterarme reduziert wurde und kein Wort redet. Das löst Chronicles of Riddick mit seinen coolen Wechseln zwischen Ego- und Third-Person-Perspektive deutlich besser. Aber das sind Kleinigkeiten – der überwältigende Spielspaß von Half-Life 2 bleibt davon unberührt.

»Kaufen!
Sofort! Los!«



der Gravity Gun einen Pfad aus alten Paletten und Wellblechplatten, der die Trittschritte dämpft. Ihnen fehlt dazu die Geduld? Dann sprinten und springen Sie um Ihr Leben, in der Hoffnung, dass Ihnen nicht alle Ant Lions folgen – und dass Ihre Munition noch ausreicht, um die Biester zu erledigen, die Sie nicht abschütteln konnten. Sie kommen nicht an zwei automatischen Geschützen vorbei? Pirschen Sie sich entweder von der Seite heran, und stoßen Sie die Kanonen mit der Gravity Gun um. Oder hetzen Sie mit Hilfe des Pheromon-Beutels Heerscharen von Ant Lions darauf.

Die Fahrzeuge

Die Valve-Designer haben während der Entwicklung von **Half-Life 2** offenbar so manche Runde **Halo** gespielt. Das scheint immer wieder durch, etwa wenn Sie in einem Kapitel mit ein paar Helfern Combine-Soldaten erledigen müssen, die von einigen Dropships abgesetzt werden. Dazu erklingt aufwühlende Musik, die stark an den **Halo**-Soundtrack erinnert. Und wie in **Halo** gibt es auch in **Half-Life 2** Fahrzeuge. Und was für welche: In einem Luftkissenboot rasen Sie über Gewässer und Festland hinweg, mit einem Dünen-Buggy springen Sie über eingestürzte Brücken und sausen durch Straßensperren – das macht ausgesprochen viel Spaß. Action-Szenen, die jedem Bruckheimer-Film gut stehen würden: Sie heizen mit dem Luftkissenboot über ein Flussbett, das plötzlich von einer flammenden Barriere versperrt wird. Nur mit einem gewagten Sprung über eine improvisierte Rampe entgehen Sie dem Tod durch den



Der Priester von Ravenholm hat das Dorf mit fiesen Zombie-Fallen präpariert.

Grill. Kurz darauf stehen Sie unter Raketenbeschuss eines Panzers und müssen halsbrecherische Ausweichmanöver hinlegen. Und nur wenig später schleudert eine Explosion wild rotierende Autos in Ihre Richtung – Wow! Auch hier zeigt die Physik-Engine ihre Muskeln: Wenn Sie mit dem Buggy über Schotter einen Berg hinaufheizen wollen, brauchen Sie ausreichend Anlauf, sonst drehen die Reifen durch und Sie rutschen wieder nach unten. Sie steuern die beiden Vehikel mit der Tastatur und bedienen mit der Maus – falls vorhanden – die Bordkanonen. Wahlweise können Sie Gegner über den Haufen fahren oder mit der Kanone ausschalten. Oder vielleicht vorher anhalten, Ihr Gefährt verstecken und dann die Wegelagerer zu Fuß erledigen?

Die Rätsel

Manchmal müssen Sie in jedem Fall Ihr Fahrzeug verlassen, um den Weg frei zu machen. Etwa, wenn eine Rampe erst über ein Flaschenzug-System mit einer schweren Waschmaschine, eine andere dagegen mit ein paar auftriebigen leeren Plastikfä-

MULTIPLAYER-MODUS

Anders als Half-Life besitzt der Nachfolger keine eigenen Mehrspielerkarten für Deathmatch-Partien mehr. Dafür wird Counterstrike Source (85 Punkte, Test in GameStar 12/04) mitgeliefert, eine mit der neuen Grafik-Engine überarbeitete Fassung des beliebten Online-Teamspiels. Auch im runderneuerten Half-Life, das bald in einer komplett überarbeiteten Version mit der Half-Life 2-Grafik- und Physik-Engine auf Valves Distributions-Plattform Steam zum Download bereit stehen soll, fehlen alle Mehrspieler-Maps, die noch 1998 mitgeliefert wurden. Deathmatch-Freunde und Gelegenheits-Onliner gucken in die Röhre.



Half-Life 2 besitzt keinen eigenen Multiplayer-Modus, stattdessen liegt Counterstrike Source bei.

sern auf die richtige Sprunghöhe gebracht werden muss. Erneut ist die Gravity Gun Ihr Freund, besonders bei weit entfernten oder durch Energiefelder geschützten Gegenständen. So fischen Sie zum Beispiel eine Batterie aus einem Autowrack, um damit einen Tormechanismus in Gang zu setzen. Viele Rätsel erstrecken sich über große Areale und sind weit anspruchsvoller als das stupide Schlüsselkarten-Sammeln anderer Genre-Vertreter. Wenn Sie ein besonders kniffliges Rätsel gemeistert haben, etwa das Deaktivieren eines Generators, dann können Sie mit Gegnern rechnen, die Ihnen am Ausgang entgegen kommen. Aber das macht in der Spiellogik Sinn – wenn jemand den Sicherungs-



Zombie-Press: Sparen Sie Munition, und lassen Sie das schrottrige Auto (oben) auf den heranwankenden Zombie herabfallen (unten).

DEUTSCHE VERSION

Hierzulande erscheint Half-Life 2 komplett übersetzt (Text und Sprache). Die deutsche Version ist ungeschnitten, daher die 18er-Freigabe der USK. Kurz darauf kommt eine europäische Collectors Edition mit T-Shirt und Lösungsbuch (englisch), aber ohne Altersfreigabe. Schwach: Statt einem Handbuch gibt's nur ein Blatt mit Installationsanleitung und Tastaturbefehlen, laut Valve damit »Steam-Käufer keinen Nachteil haben«.



Roboter-Hund Dog wirft in gescripteten Szenen ein Auto auf Combine-Soldaten (links) und biegt für Gordon eine Barriere auf (rechts).

kasten Ihrer Wohnung in die Luft jagt, sehen Sie vermutlich auch etwas brummig nach dem Rechten. Stumpfes »Raum betreten, Gegner springen aus dem Schrank« wie in **Doom 3** gibt es in **Half-Life 2** jedenfalls weit und breit nicht zu sehen.

Die Steuerung

Valve verlässt sich bei der Kontrolle von Dr. Freeman auf die bewährte Kombination aus Tastatur und Maus. Dabei wird Ihnen die Steuerung genau im richtigen Moment im Spiel erklärt, stets bleibt genug Zeit, den Umgang mit der neuen Waffe oder dem neuen Fahrzeug zu erlernen, bevor es ernst wird.

Manchmal steigen Sie auch mit ins Geschehen ein, etwa beim ersten Einsatz der Panzerfaust, mit der Sie ein Combine-Dropship vom Himmel holen müssen. Sie erhalten dann aber Unterstützung von PC-gesteuerten Rebellen, die Ihnen Munition und Medipacks zustecken. Gegen Ende des Spiels dürfen Sie im Häuserkampf in City 17 ein bis zu vier Mann starkes Team befehligen. Die taktischen Möglichkeiten sind jedoch beschränkt: Sie blicken in die gewünschte Richtung oder auf den bevorzugten Gegner und drücken die C-Taste. Dann stürmen Ihre Mannen ohne Rücksicht auf Verluste los. Zeit, sich

groß um sie zu kümmern, haben Sie nicht – sonst sterben Sie so schnell wie Ihr Squad. Allerdings finden sich rasch neue Gefolgsleute. Deutlich schlauer ist dafür die künstliche Intelligenz der Computergegner: Combine-Soldaten gehen in Deckung, geben sich Feuerschutz und rennen nur in verzweifelten Momenten im letzten Kapitel todesmutig auf Sie zu.

Die Grafik

Kennen Sie die Geschichte vom afrikanischen Buschmann, der zum ersten Mal in der Zivilisation ist und dort die Stadt New York besucht? Er wandert durch die Straßen, sieht Autos, Leuchtreklame, Hochhausschluchten, U-Bahnen und Menschenmassen. Als ihn ein Reporter fragt, was ihn am meisten beeindruckt, antwortet er: das Wasser, das in euren Häusern aus der Wand kommt. So ähnlich ging es auch uns. Die Grafik und die Umgebungen in **Half-Life 2** sind so überwältigend, dass man sich an den kleinen Dingen des Lebens so richtig freuen kann: Ein so fein dargestelltes und animiertes Wasser haben Sie noch in keinem Spiel gesehen. Auch die Beleuchtung nutzt alle Shader-Kniffe der neuesten 3D-Karten. Im Vergleich zu **Doom 3** glänzt **Half-Life 2** mit extremer Weitsicht und liebevollen Texturen, spart aber bei den Schattendetails. **Far Cry** hat weniger Spezialeffekte, aber die schönere Vegetation.

Die Charaktere unterscheiden sich von ihren Vorgängern im ersten **Half-Life** wie Tag und Nacht. Gesichtsmuskeln vermitteln überzeugend den emotionalen Zustand der Akteure, die Sprachausgabe tönt lippensynchron perfekt. Deshalb braucht **Half-Life 2** auch keine einzige Zwischensequenz im herkömmlichen Sinn mehr. Alle Dialoge

und besonderen Aktionen laufen gescriptet und doch interaktiv in Spielgrafik ab. So setzen Sie einen Transporter in Betrieb, während sich Dr. Kleiner und Barney mit Ihnen unterhalten, nehmen an Missionsbriefings der Rebellen teil, die auf Ihr Eintreffen reagieren, erfahren wesentliche Story-Details von Alyx und ihrem Vater oder hören Freudenrufe, wenn Sie die Rebellen in Straßenschlachten unterstützen. Währenddessen dürfen Sie frei zwischen den Protagonisten hin- und her bli-

GUNNAR LOTT

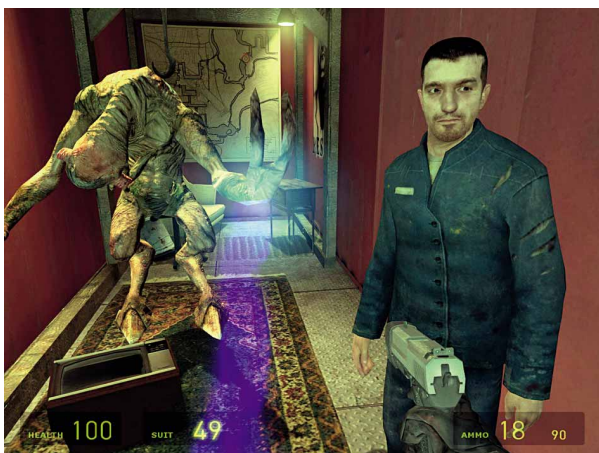
gunnar@gamestar.de

Liebes Valve-Team, ich gestehe: Beim Wirbel um den gestohlenen Programmcode und der Release-Verschiebung hatte ich mir noch Sorgen um den Zustand von **Half-Life 2** gemacht und befürchtet, dass ihr eure ambitionierten Pläne nicht umsetzen könnt. Doch Entwarnung und Erleichterung – **Half-Life 2** ist, Stand Mitte November, mein persönliches Spiel des Jahres. Ob ich mit dem Luftkissenboot über brennende Barrikaden fliege, mit der Panzerfaust gegen Gunships anrenne oder mir mit den gewaltigen Stridern famose Häuserkämpfe liefere – selten stand mir beim Spielen so oft und so lange der Mund offen. Ist **Doom 3** vor allem eine Demo von id Softwares Grafik-Engine, haben die Valve-Entwickler eine spannende Geschichte in 14 höchst abwechslungsreiche Kapitel verpackt, die mal einen Schwerpunkt auf Action, dann wieder auf Rätsel und vorsichtiges Voranpirschen legen.

MULTIPLAYER-MODUS GESUCHT

Was ich etwas schade finde: Es gibt keinen richtigen Multiplayer-Modus mehr. Counterstrike Source hin und her, aber beim ersten Teil haben mir die Deathmatch-Partien in den eigens dafür angelegten Maps viel Spaß gemacht. Anders als bei Online-Matches brauchte man dort kein langes Training, um gegen Experten bestehen zu können. Vielleicht reicht Valve ja etwas Vergleichbares noch über den Steam-Vertriebskanal nach. Aber das sind gemessen am überragenden Gesamtbild Kleinigkeiten. **Half-Life 2** setzt als neue Action-Referenz die Messlatte ein gewaltiges Stück nach oben. Ein ganz, ganz großartiges Spiel!

»Neue Action-Referenz!«



Ein Vortegon verstärkt Ihren Hazard Suit, während ein Rebell aufpasst.



Die Ant Lion Guard im Nova-Prospekt-Gefängnis ist ein harter Brocken.



Keinen Moment zu früh lernt Gordon, mit der Gravity Gun tödliche Energiebälle (wie den in der Bildmitte) zu fangen und gegen die Feinde zu schießen.

cken und fühlen sich so als Teil eines großen Ganzen.

Der Sound

Wir wissen nicht, wie ein Granateneinschlag aus fünf Metern Entfernung klingt – aber wir können es uns nach dem Test von **Half-Life 2** bestens vorstellen. Was Ihnen in actiongeladenen Szenen in der 5.1-Soundkulisse alles um die Ohren schwirrt, lässt den Ton von Filmen wie **Pearl Harbor** oder **Der Soldat James Ryan** hinter sich. Jeder Schuss, jede Explosion klingt dabei unterschiedlich und ist räumlich präzise ortbar. Neben den lauten gibt es auch leise Momente. Hier belauschen Sie

den Funkverkehr zwischen Combine-Soldaten, dort hören Sie den röchelnden Atem eines Zombies, der in Ihrer Nähe umherstreift. Musik erklingt nur in besonders dramatischen Momenten, dann passt sie aber perfekt zum Geschehen und erklingt entweder theatralisch-monumental oder elektronisch-treibend wie im **Matrix**-Soundtrack. Begegnen Sie unterwegs anderen Charakteren, murmeln die Ihnen wie im ersten Teil einen Gruß zu oder beginnen ein Gespräch. Sämtliche Dialoge sind dabei von Profi-Sprechern vertont worden, Untertitel schalten Sie auf Wunsch zu. Gordon Freeman selbst bleibt leider stumm wie ein Fisch.

GUN



Keine Munition mehr in der Flinte? Das macht fast gar nichts – schleudern Sie die lästigen Ant Lions einfach mit der nützlichen Gravity Gun aus dem Weg.

KEIN INTERNET – KEIN HALF-LIFE 2!



16. November 2004. Mit dem just erworbenen Half-Life 2 in der Hand betritt Petra S. ihre Wohnung. Zwar hat die Telekom ihren Internet-Zugang noch nicht aktiviert, doch das macht nichts, denkt sie: Sie hat ja Half-Life 2 und ein paar Tage Urlaub. Aber ach: Das Spiel startet nicht, sondern verlangt eine Internetverbindung zu Valves-Steam-Servern. Ihr Kollege Gunnar L. grinst: Er ist online. Und während Petra S. noch schimpft, erkundet Gunnar L. die düstere Welt von City 17. Eine traurige Geschichte? Nein, harte Realität: Sie müssen Half-Life 2 wie Microsofts Windows XP beim ersten Start aktivieren. Eine Alternative zum Gang ins Netz, etwa einen Telefonanruf, gibt es nicht. Kein Internet – kein Gordon Freeman! Was für Valve ein sinnvoller Schachzug gegen Raubkopierer sein mag, ist ein echtes Ärgernis für alle Spieler, die keinen Internetzugang besitzen – immerhin noch rund 20 Prozent aller GameStar-Leser. Einziger Ausweg: Sie tragen Ihren PC zu einem Freund und wählen sich dort ein. Ist das Spiel einmal freigeschaltet, läuft es von da an auf diesem Rechner auch ohne Netzanbindung.

HALF-LIFE 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi / Valve	RELEASE (D)	16.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Faltblatt	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT Far Cry (91, GS 05/04) Abwechslungsreicher Shooter mit sehr guter Optik und KI. Doom 3 (87, GS 10/04) Grusel-Schießbude mit Minimalhandlung und KI-Mängeln.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,4 GHz AMD	2000+ AMD	2600+ AMD
Radeon 9000	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	4 GB Festpl.	4 GB Festpl.	4 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

MULTIPLAYER

FAZIT Kein Multiplayer-Modus mit eigenen Maps. »nur« CS Source mit aufgemöbelten Karten. MODI Wie Counterstrike (85 Prozent, siehe Test in GS 12/04)

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Licht- und Wassereffekte + feine Charakteranimation	9 / 10
SOUND	+ brachiale Soundeffekte + tolle Sprachausgabe	10 / 10
BALANCE	+ ausgewogene Waffenauswahl + fairer Schwierigkeitsgrad	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Gegner-Funksprüche reagieren auf eigene Aktionen	10 / 10
BEDIENUNG	+ Quicksave + Schwierigkeitsgrad wähl- u. änderbar	10 / 10
UMFANG	+ bis 30 Stunden Spielspaß - Wiederspielwert gering	9 / 10
LEVELDESIGN	+ viel Abwechslung + tolle Puzzles - durchweg linear	9 / 10
KI	+ schlaue Gegner - dumme Squads - nur ein Squad-Befehl	8 / 10
WAFFEN	+ sehr gute Balance + Gravity Gun - keine Power-ups	9 / 10
HANDLUNG	+ motivierend + Spannungslevel - manchmal wirre Story	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: TOLLE GRAFIK, TOLLE ATMOSPHÄRE, TOLLES SPIEL!



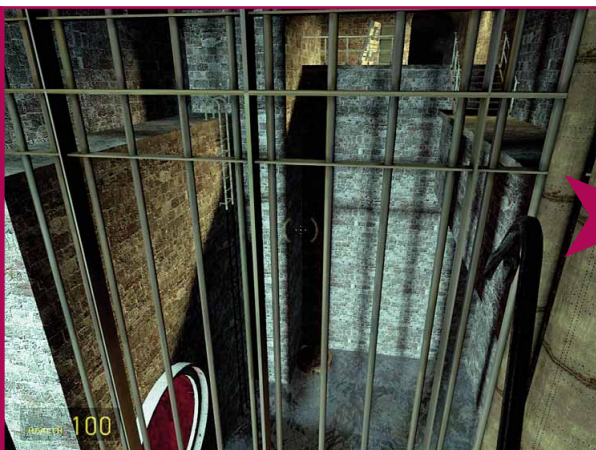
Dr. Freeman, Physiker

SO SPIELT SICH HALF-LIFE 2

Zwischen harten Kämpfen muss Gordon auch etliche Physik-Rätsel lösen. Eins davon stellen wir Ihnen auf dieser Seite im Detail vor.

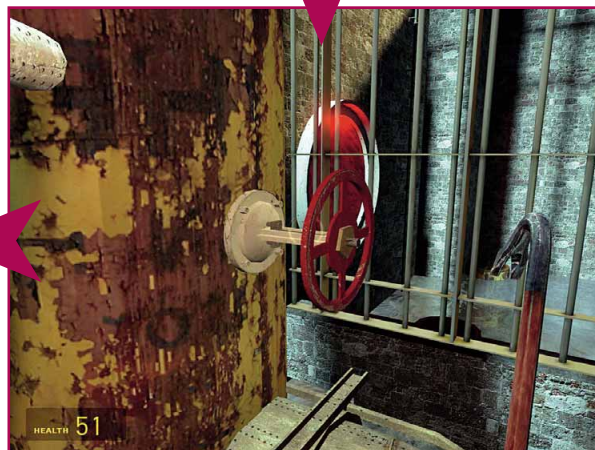


Gordon Freeman muss auf der Flucht die andere Seite des Gitters erreichen. Der einzige Weg scheint durch das Abwasserrohr unten links zu sein, doch wie kommt er zum rettenden Ausgang oben rechts?



Erst einmal das erste Problem lösen: Auf der anderen Seite der Katakomben befindet sich das andere Ende des Abwasserrohrs. Nur leider zu hoch – Gordon kommt ohne Hilfsmittel nicht dran.

Doch was ist das? Durch Freemans Aktivitäten angezogen sind einige Man Hacks neugierig in die Katakomben geschwirrt und greifen den Physiker an – ein paar Schläge mit dem Brecheisen sorgen für Ruhe.



Bei der genaueren Untersuchung der Kanalisationsrohre entdeckt Gordon ein Ventil. Mutig dreht er daran – der Wasserspiegel steigt. Nur schnell nach oben und zurück auf die andere Seite.

Durch das Abwasserrohr geschwommen kann sich unser Physiker nun um das nächste Problem kümmern: Wie kommt er auf die linke Seite, wo der rettende Ausgang auf ihn wartet?

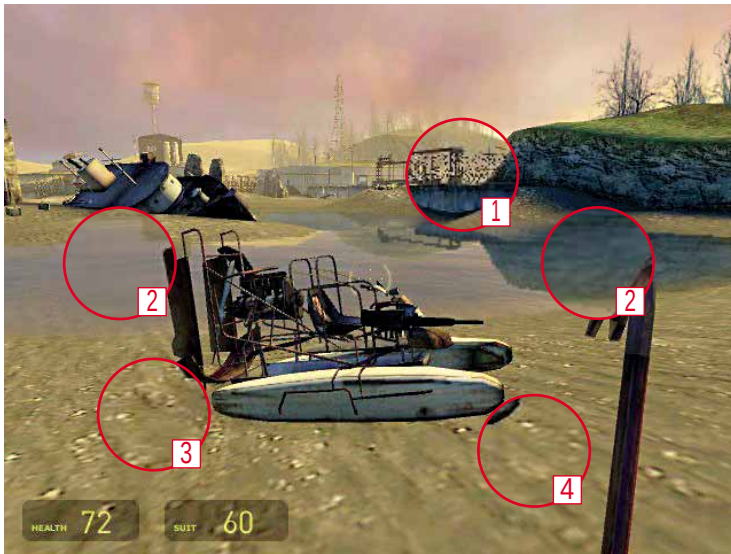


Die Mauer ist zum Hochklettern zu steil, doch auf dem Boden des Schachts gelingt es Freeman, zwei Holz-Kabeltrommeln zu lockern. Oben angekommen springen Sie über die Plattformen zum Ziel.

So schlagen Sie die Besitzer flüssig in die Flucht

HALF-LIFE 2 TECHNIK CHECK

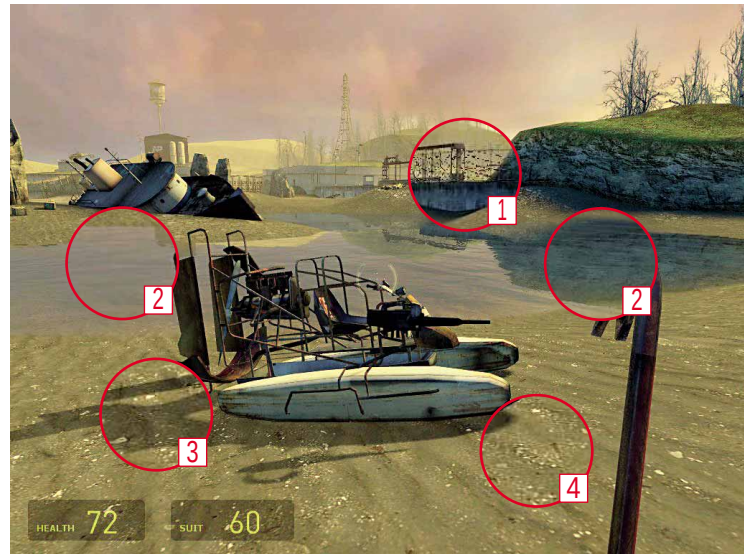
Laut Valve passt sich die Source-Engine Ihrem PC optimal an. Wir verraten Ihnen, wie Half-Life 2 tatsächlich auf Ihrem Rechner läuft und geben Tuning-Tipps.



Auf Low-End-Rechnern stören trotz noch mittlerer Spiegelungen [2] die niedrigen Texturdetails [4], die fehlenden Schatten [3] und die grobe Auflösung von 640x480 [1].



Schöner geht nimmer: Mit 1600 mal 1200 Pixeln [1], allen Wasserreflexionen [2], voller Schattendarstellung [3] und hohen Texturdetails [4] sieht Half-Life 2 zum Anbeißen gut aus.



Mit 1024 mal 768 Bildpunkten [1] und mittleren Spiegelungen [2] läuft der Shooter auch auf Mittelklasse-PCs flüssig. Die Schatten [3] und Texturen [4] bleiben maximiert.

KINOFORMAT 16:9



Die Panorama-Auflösung 1280x720 erweitert das Sichtfeld auf ungefähr 140 Grad: So haben Sie Ihre Gegner länger im Blick und die Orientierung fällt leichter – gut zu erkennen am Felsen links im Bild.

STANDARDFORMAT 4:3



1280x960 bietet das genre-typische Sichtfeld von etwa 90 Grad. Achten Sie auf den Bereich links vom Boot. Das ist weit weniger als der normale Sichtbereich eines Menschen (etwa 160 Grad).

TECHNIK-CHECK

DIRECTX-CHAOS PROGRAMMIERT

Auf DirectX-7-Karten (Geforce 2/4MX) sehen Sie keine Shader, Schatten oder Bump Maps. Half-Life 2 läuft dann zwar schnell, sieht aber stets bescheiden aus. DirectX-8-Karten (und langsame DirectX-9-Boards) rendern einige Shader in vereinfachter Form. Diese Qualitätsautomatik macht das Spiel teilweise auf eigentlich lahmen Karten flüssiger als auf schnellen. Höchste Details: nur mit schnellen DirectX-9-Boards.

HARDWARE

Half-Life 2 profitiert vor allem von einer schnellen 3D-Karte – eine mittelpmächtige CPU reicht, um ruckelfrei zu spielen. Erträglich kurze Ladezeiten gibt's allerdings erst mit 1,0 GByte RAM – 512 MByte sind dafür zu wenig. Auf der Festplatte belegt der Shooter 4 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Auf Karten mit 64 MByte Grafikspeicher setzen Sie die Option »Texture Detail« auf »Low«. Das erhöht die Framerate deutlich. Tipp: Die meisten 128-MByte-Karten schaffen den Detailgrad »High« problemlos.
- 2 Hochgebreitzelte »Water Reflexions« sehen zwar hübsch aus, fressen aber auch viel Leistung – nutzen Sie bei Performance-Problemen auf DirectX-8-Karten besser die Einstellung »World« oder »Low«.
- 3 Bei schwachen Prozessoren sollten Sie das »Model Detail« herabsetzen. Die Charaktere wirken dann allerdings deutlich kantiger.
- 4 Damit Sie auch sehr weit entfernte Objekte merserscharf sehen, stellen Sie auf schnellen Systemen das »Filtering« auf »8x anisotrop«.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 2, 32 BIT UND 1,0 GBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,4 GHz	800x600 1024x768										
2,2 GHz oder Athlon XP/2000+	1024x768 1280x960										
2,8 GHz oder Athlon XP/2600+	1280x960 1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich